

DER VIDEOSPIEL-AUDIOPROZESS

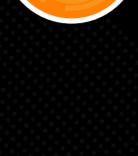
Für die Audioproduktion gibt es keinen allgemeingültigen Ablauf. Jedes Projekt ist einzigartig und variiert durch Faktoren wie die Lokalisierung, den Umfang, das Tempo des Entwicklungszyklus und auch individuelle Präferenzen. So unterscheidet sich die Aufnahme der lokalisierten Sprachausgabe immer von der Originalversion. Gleichzeitig kann der Prozess bei einem 10-Stunden-Spiel völlig anders sein als bei einem 80-Stunden-Spiel.

Dennoch folgen die meisten Projekte einem Schema, das aus einigen essenziellen Schritten besteht.



0 ENTWURF VON PROTOTYPEN

Während der Produktion eines Spiels arbeiten Entwickler oft mit einem Prototypen, der wenige bis keine eigenen Audioaufnahmen hat. Auf dieser Grundlage entsteht ein Vertical Slice, der einen Teil der Sprachausgabe, unbearbeitete und geliehene Soundeffekte und Musik enthält. Diese Phase gibt es nur bei Audioprojekten der Originalversion.



1 EINARBEITUNG/START

Sobald das Skript für das Spiel steht, kontaktiert der Entwickler eine Audioproduktionsfirma oder ein Studio. Das Studio arbeitet mit dem Entwickler zusammen, um dessen Bedürfnisse und Erwartungen zu ermitteln, mehr über das Spiel/die Spielreihe zu erfahren und anhand der Zielforderungen Aufnahmezeiten festzulegen.

Bei Audioprojekten, die sich mit der Originalversion befassen, beginnt nun die Arbeit an der Musik und den Soundeffekten im Spiel. Je nachdem, was ein Entwickler braucht und selbst leisten kann, übernimmt er einen Großteil davon eigenständig, stellt unabhängige Freelancer bereit oder beauftragt eine Produktionsfirma.



2 CASTING, VERTRÄGE, ZEITPLÄNE

Auf die Zielsprache spezialisierte Casting Directors nutzen Kundenvorschläge, Skripte und die Hintergrundinfos zu den Charakteren, um Casting-Proben zusammenzustellen. Dazu gehören beispielsweise allgemeine Arbeitsproben der vorgeschlagenen Synchronsprecher, eigens für das Projekt eingesprochene Aufnahmen oder Castings im Studio. Der Entwickler sieht sich die entstandenen Arbeitsproben an und wählt die optimalen Sprecher für die jeweiligen Rollen, die dann kontaktiert werden, um die Vertragsbedingungen und den Aufnahmezeitplan festzulegen.



3 VORBEREITUNG DER SOURCE-ASSETS

Der Entwickler stellt Source-Assets bereit. Bei Audioprojekten für die Originalversion umfassen diese die Referenzmaterialien, während für lokalisierte Produktionen das Skript, das Originalaudio, mögliche Aufnahmebeschränkungen und zusätzliche Referenzmaterialien nötig sind. Das Studio prüft, ob alles Nötige vorliegt. Falls es zu Problemen kommt, werden diese dem Entwickler vom Studio gemeldet oder entsprechend seiner Erwartungen eigenständig gelöst. Zu den üblichen Asset-Problemen gehören das Fehlen von Referenzdateien und Fehler im Skript. Bei Vertonungen kann es beispielsweise auch zu Diskrepanzen zwischen dem Skript und den Sprachdateien der Ausgangssprache kommen oder es könnten je nach Sprache geschlechtsspezifische Varianten erforderlich sein.



4 ÜBERSETZUNG, KORREKTUR UND ADAPTION DES SKRIPTS

Bei lokalisierten Audioprojekten werden die Skripte und Metadaten nach Bedarf übersetzt und geprüft. Neben der eigentlichen Übersetzung erstellen Linguisten zudem Glossare mit der richtigen Aussprache einzigartiger Begriffe, zu denen beispielsweise Sätze oder (Eigen-) Namen in der Sprache der Spielwelt gehören. Diese Glossare und andere Notizen werden später vom Voice Director des Studios bei der Aufnahme herangezogen.

Sobald das Ausgangsaudio vorliegt, werden die übersetzten Skripte noch einmal geprüft. Ein Lead Dialogue Reviewer hört sich das Ausgangsaudio an, um ein Gefühl für Tempo und Intensität zu bekommen. Im Anschluss werden die nötigen Anpassungen vorgenommen, damit die Dialoge fesselnd sind, keine Zeitbeschränkungen sprengen und zur Synchronisation passen.



5 STUDIOAUFNAHMEN

Nun kommen die eigentlichen Aufnahmen. Der Voice Director leitet die Sprecher an, damit die aufgenommenen Dialoge auch der kreativen Vision entsprechen. Während die Sprecher nun einzelne Zeilen oder Dialogabschnitte darbieten, macht der Director Vorschläge, liefert Beispiele und bittet um Änderungen, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Unterdessen kümmert sich ein Recording Engineer um die Aufnahmen und führt diese zum Gesamtaudio zusammen.

Der Director lässt unter Umständen mehrere Versionen bestimmter Abschnitte aufnehmen, falls er sich bei der Darbietung nicht sicher ist oder später im Prozess mehr Auswahl zum Verfeinern der Dialoge haben möchte. Manchmal ändert das Aufnahmeteam das Skript während des Aufnahmevorganges, falls sich Dialoge unnatürlich anfühlen oder durch plötzliche Geistesblitze noch besser gemacht werden können.

Ein lokales Aufnahmeteam besteht für gewöhnlich aus einem Synchronsprecher, einem Voice Director und einem Recording Engineer. Bei komplexen Projekten kann zusätzlich ein Script Engineer oder Linguist dazugehören. Auf Wunsch können auch Mitarbeiter des Entwicklers bei Aufnahmen dabei sein.



5.5 NEUAUFNAHMEN UND IMPLEMENTIERUNG

Da die Audioproduktion der Originalversion schon vor Fertigstellung des Spiels beginnt, werden die Ergebnisse der ersten Aufnahmerunde begutachtet. Nachdem die Ergebnisse der ersten Aufnahmerunde begutachtet wurden, beginnt eine zweite Runde, die meist auf der ersten basiert. Dabei werden beispielsweise Neuaufnahmen gemacht oder das Skript wird angepasst und ergänzt. Ungefähr jetzt beginnen die Audio Engineers mit den ersten Arbeiten an Zwischensequenzen und implementieren Soundeffekte und Musik. Im Laufe des Prozesses kann es nach Bedarf zu weiteren solcher Aufnahmerunden kommen, um Änderungen am Skript zu übernehmen und das gewünschte Ergebnis zu erzielen.



6 ÄNDERUNGEN NACH DER AUFNAHME

Jegliche durch das Aufnahmeteam vorgenommenen Skriptänderungen werden sofort vom Lead Dialogue Reviewer geprüft, um sicherzugehen, dass das Skript den Anforderungen entspricht und keine neuen Fehler enthält.

ORIGINALSTUDIO VS. LOKALISIERTES AUDIO

Einer der wichtigsten Faktoren beim Aufnahmeprozess ist, ob es sich beim Audio um die Originalversion oder die lokalisierte Version handelt. Logischerweise werden beim lokalisierten Audio Aspekte geprüft, die sich nicht auf die Originalversion übertragen lassen. Dafür wird das Original im Gegensatz zur lokalisierten Version selten auf einen Schlag aufgenommen.

Bei der Lokalisierung liegt entweder schon das ganze Spiel in der Ausgangssprache vor oder zumindest ein großer Teil, und für gewöhnlich bekommt das Studio gleich das ganze Skript auf einmal. Beim Originalaudio beginnt man hingegen meist bei einem Prototypen oder einem Vertical Slice, von dem vor der Veröffentlichung oft noch viel aussortiert wird. Der eigentliche Aufnahmeprozess beginnt erst später im Produktionsverlauf, aber trotzdem werden teils noch Änderungen am Skript vorgenommen, durch die Teile geschnitten oder überarbeitet werden.



7 BEREINIGEN UND SCHNEIDEN

Audiodateien (inklusive Alternativaufnahmen) werden bereinigt, geschnitten und automatisch benannt.



8 LEVELLING UND FX-BEARBEITUNG

Die Lautstärke des Audios wird grob angepasst, es wird komprimiert und es erfolgt eine Dialogleveling. Im Anschluss wird eine FX-Chain erstellt, „FX“ umfasst dabei Dinge wie Hall, Verzerrungen, Entfern von Störgeräuschen, Verzerrung und andere Effekte. Welche Plug-ins und Voreinstellungen genau genutzt werden, kann vom Entwickler bestimmt oder von Grund auf auf das Projekt zugeschnitten werden. Dann wird die Lautstärke der Dateien wie geplant angepasst. Bei lokalisierten Dateien orientiert man sich dabei meist an den durchschnittlichen und höchsten LUFS der Originalversion und justiert auf dieser Grundlage nach.



9 MISCHEN, MASTERING UND SYNCHRO

Das Audio wird bearbeitet, damit es zur grafischen Darstellung passt. Zwischensequenzen sind für das Spielerlebnis oft von zentraler Bedeutung, also stehen sie auch beim Synchronisieren, Mischen und Bearbeiten im Fokus. Je nach Anforderungen des Entwicklers kann der Audio Engineer von den unbearbeiteten Sprachaufnahmen jedes einzelnen Sprechers bis hin zum fertig gemischten Multichannel-Video alles exportieren.

Für Audioprojekte der Originalversion kann dieser Teil des Prozesses die gesamte Alpha- und Beta-Phase umfassen. Während der Alpha stehen die zeitlichen Abläufe der Animationen in Zwischensequenzen bereits fest, sodass die Audio Engineers loslegen können. Am Ende der Alpha sollten Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte außerhalb der Zwischensequenzen implementiert sein. Danach können die Audio Engineers an Musik und Abmischung der Zwischensequenzen feilen.



10 LOKALISIERUNGS-QA

Das lokalisierte Audio muss sich noch einer Qualitätsprüfung unterziehen. Die Audio-Qualitätssicherungsteams bestehen aus Muttersprachlern und stellen sicher, dass die Dialoge fesselnd sind, indem sie die Darbietung der Sprecher, die Klarheit, die Länge der Lokalisierung, die Synchronisation, die Übereinstimmung von Skript und Audio und technische Anforderungen prüfen.

Diese Aufgabe kann zwar durch Automatisierungstechnologien unterstützt werden, erfordert für beste Ergebnisse aber menschliche Expertise.



11 LIEFERUNGS-QA

Qualitätssicherungsteams prüfen vor der Lieferung noch einmal, ob Dauer, technische Anforderungen, Benennungsregeln und Ordnerstrukturen stimmen und auch wirklich nichts übersehen wurde. Sie bereiten die Lieferung an den Entwickler über die bevorzugte Liefermethode vor und führen sie schließlich durch.

Bei der Originalversion werden beispielsweise folgende Aspekte geprüft: technische Anforderungen, einheitliche Audioqualität und Lautstärke, Vorhandensein jeder nötigen Datei und richtige Benennung der Dateien.



12 QUALITÄTSÜBERWACHUNG

Qualitätsansprüche hören nicht mit der Lieferung auf. Sorgfältige Studios testen die Qualität der gelieferten Inhalte stichprobenartig, um bevor Kundinnen und Kunden beeinträchtigt werden könnten. Zu diesem Zweck wird ein Analyse-Dashboard genutzt, das Test-Webseiten überwacht, um Feedback einzuholen und negative Rückmeldungen zu erfassen.

LIONBRIDGE

GAMES

ERFAHREN SIE MEHR AUF [GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://www.games.lionbridge.com).